

**SIMBOLISASI PERILAKU MANUSIA DALAM
BENTUK BUNGLON**



Samantha Wennie Farida

NIM 1011506022

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 KRIYA
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2015**

SIMBOLISASI PERILAKU MANUSIA DALAM BENTUK BUNGLON



Oleh:

Samantha Wennie Farida

NIM 1011506022

**Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang Kriya
2015**

Tugas Akhir Kriya berjudul :

SIMBOLISASI PERILAKU MANUSIA DALAM BENTUK BUNGLON

diajukan oleh Samantha Wennie Farida, NIM 1011506022, Program Studi S-1 Kriya, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 29 Februari 2015.

Pembimbing I/Anggota

Arif Suharson, S. Sn., M. Sn.
NIP 19750622 200312 1 003

Pembimbing II/Anggota

Agung Wicaksono, S. Sn., M. Sn.
NIP 19690110 200112 1 003

Cognate/Anggota

Dr. Noor Sudiyati, M. Sn.
NIP 19621114 199102 2 001

Ketua Jurusan/Ketua Program Studi S-1
Kriya/Anggota

Arif Suharson, S. Sn., M. Sn.
NIP 19750622 200312 1 003

Mengetahui:
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastiwi, M. Des.
NIP 19590802 198803 2 002

MOTTO

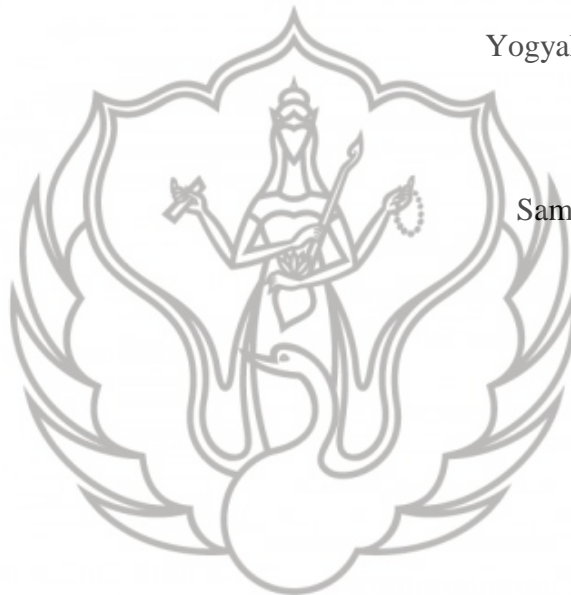
“Manusia tak selamanya benar dan tak selamanya salah, kecuali ia yang selalu mengoreksi diri dan membenarkan kebenaran orang lain atas kekeliruan diri sendiri.”



PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 13 Januari 2015



Samantha Wennie Farida

KATA PENGANTAR

Pertama, penulis mengucapkan puji syukur kepada Yesus Kristus karena telah memberikan karunia dan petunjuknya kepada penulis untuk menyelesaikan laporan tugas akhir di Jurusan Kriya Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Selama proses pembuatan tugas akhir, penulis telah banyak menerima bantuan dari berbagai pihak berupa bimbingan dan arahan. Kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Dr. M. Agus Burhan, M. Hum selaku Rektor
2. Dr. Suastiwi, M. Des. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa
3. Arif Suharson, S. Sn., M. Sn. selaku Kepala Jurusan Kriya dan Dosen Pembimbing I
4. Agung Wicaksono, S. Sn., M. Sn. selaku Dosen Pembimbing II
5. Dr. Noor Sudiyati, M. Sn. selaku *Cognate* Tugas Akhir
6. Dra. Djandjang PS., M. Hum. selaku Dosen Wali
7. Seluruh dosen dan staf karyawan Jurusan Kriya
8. Orang tua yang telah membantu penulis dalam doa dan dana
9. Teman-teman yang telah menyediakan waktunya untuk membantu mencari referensi dan mengantarkan ke berbagai tempat

Semoga dari bimbingan dan bantuan dari semuanya yang telah diberikan, mendapat imbalan berkat dari Yesus Kristus.

Penulisan laporan Tugas Akhir ini, penulis menyadari masih jauh dari sempurna, bahwa masih banyak terdapat kekurangan. Oleh karena itu, penulis

mengharapkan agar diberikan kritik dan saran sehingga menjadi dorongan dan motivasi kepada penulis untuk dapat meningkatkan kemampuan dan penulisan yang lebih baik. Akhir kata, semoga laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis, pihak lain yang membacanya dan bagi kalangan akademis sebagai bahan referensi.

Yogyakarta, 13 Januari 2015



Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL LUAR	i
HALAMAN JUDUL DALAM	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
PERNYATAAN KEASLIAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
INTISARI (ABSTRAK)	xvii
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Rumusan Penciptaan	4
C. Tujuan dan Manfaat	4
D. Metode Pendekatan dan Penciptaan	5
BAB II. KONSEP PENCIPTAAN	9
A. Sumber Penciptaan	9
B. Landasan Teori	11
BAB III. PROSES PENCIPTAAN	19

A. Data Acuan	19
B. Analisis	24
C. Rancangan Karya	28
D. Proses Perwujudan	50
1. Bahan	50
2. Alat	56
3. Teknik Pengerjaan	60
4. Tahap Perwujudan	62
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya	74
BAB IV. TINJAUAN KARYA	78
A. Tinjauan Umum	78
B. Tinjauan Khusus	80
BAB V. PENUTUP	94
A. Kesimpulan	94
B. Saran	95
DAFTAR PUSTAKA	96
LAMPIRAN	98
A. Poster Pameran	99
B. Foto Situasi Pameran	100
C. Katalog	101
D. Biodata (CV)	102
E. CD	103

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Gelasir <i>Black</i>	52
Tabel 2. Gelasir <i>Greyish</i>	53
Tabel 3. Gelasir <i>Cream</i>	53
Tabel 4. Gelasir <i>Energy Yellow</i>	53
Tabel 5. Gelasir <i>Light Bitter Lemon</i>	53
Tabel 6. Gelasir <i>Citrus</i>	53
Tabel 7. Gelasir <i>Khaki Green</i>	54
Tabel 8. Gelasir <i>Army Green</i>	54
Tabel 9. Gelasir <i>Dark Turquoise</i>	54
Tabel 10. Gelasir <i>Air Superiority Blue</i>	54
Tabel 11. Gelasir <i>United Nations Blue</i>	54
Tabel 12. Gelasir <i>Orange</i>	54
Tabel 13. Gelasir <i>Red</i>	55
Tabel 14. Gelasir <i>Salmon Pink</i>	55
Tabel 15. Kalkulasi Biaya Produk Berjudul “Mempertahankan Wilayah”	75
Tabel 16. Kalkulasi Biaya Produk Berjudul “Berkamuflase untuk Menyerang”	75
Tabel 17. Kalkulasi Biaya Produk Berjudul “To-get-her”	75
Tabel 18. Kalkulasi Biaya Produk Berjudul “Berse-tu(m)buh”	76

Tabel 19. Kalkulasi Biaya Produk Berjudul “Berkamuflase untuk Makan”	76
Tabel 20. Kalkulasi Biaya Produk Berjudul “Berebut Makanan”	76
Tabel 21. Kalkulasi Biaya Produk Berjudul “Minum”	77
Tabel 22. Kalkulasi Keseluruhan Biaya Produk	77



DAFTAR GAMBAR

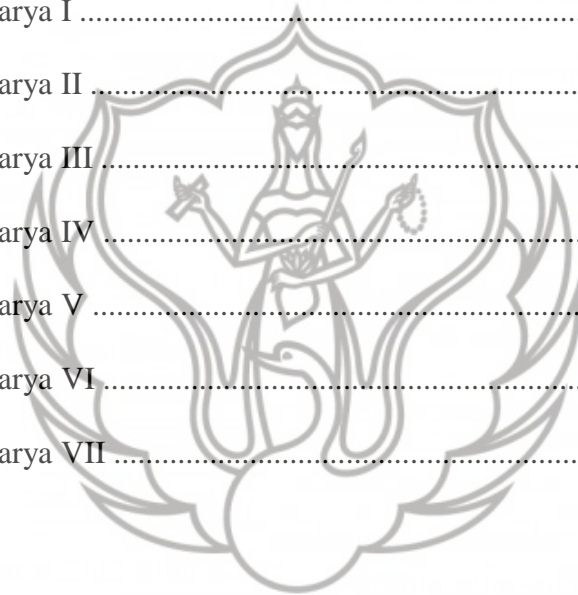
Halaman

Gambar 1. Model situasi tutur (<i>speech situation</i>) atau komunikasi verbal oleh Roman Jakobson	17
Gambar 2. Berkamuflase	19
Gambar 3. Menangkap mangsa	20
Gambar 4. Tanduk jantan bunglon Jackson	20
Gambar 5. Berkembang biak	21
Gambar 6. Setelah melakukan seks	21
Gambar 7. Warga wilayah kekeringan berebut air bersih	22
Gambar 8. Sesajian dari berbagai makanan direbut oleh puluhan warga	22
Gambar 9. Berkamuflase	23
Gambar 10. Pertempuran Surabaya	23
Gambar 11. Menikah	24
Gambar 12. Sketsa alternatif I	29
Gambar 13. Sketsa terpilih I	30
Gambar 14. Gambar teknik karya I	31
Gambar 15. Sketsa alternatif II	32
Gambar 16. Sketsa terpilih II	33
Gambar 17. Gambar teknik karya II	34
Gambar 18. Sketsa alternatif III	35
Gambar 19. Sketsa terpilih III	36

Gambar 20. Gambar teknik karya III	37
Gambar 21. Sketsa alternatif IV	38
Gambar 22. Sketsa terpilih IV	39
Gambar 23. Gambar teknik karya IV	40
Gambar 24. Sketsa alternatif V	41
Gambar 25. Sketsa terpilih V	42
Gambar 26. Gambar teknik karya V	43
Gambar 27. Sketsa alternatif VI	44
Gambar 28. Sketsa terpilih VI	45
Gambar 29. Gambar teknik karya VI	46
Gambar 30. Sketsa alternatif VII	47
Gambar 31. Sketsa terpilih VII	48
Gambar 32. Gambar teknik karya VII	49
Gambar 33. Tanah liat Sukabumi	50
Gambar 34. <i>Slip</i> tanah Sukabumi	50
Gambar 35. Tanah model	51
Gambar 36. Gips	51
Gambar 37. Berbagai macam cairan gelasir	51
Gambar 38. Perkiraan warna setelah pembakaran gelasir	55
Gambar 39. Butsir	56
Gambar 40. <i>Potter rib</i>	56
Gambar 41. Pisau dan benang potong	56

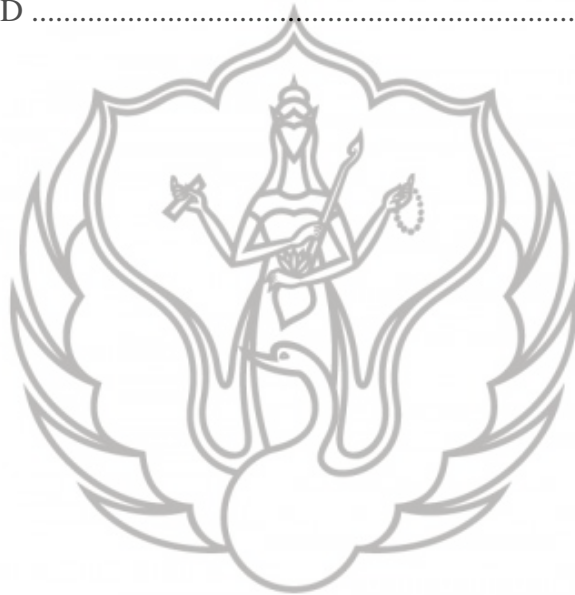
Gambar 42. Kuas dan spons	57
Gambar 43. Tusuk gigi	57
Gambar 44. Penggaris	57
Gambar 45. Alat putar manual tangan (<i>hand wheel</i>)	58
Gambar 46. Rol kayu dan bilah kayu	58
Gambar 47. Alas pembentukan	58
Gambar 48. Kain terpal	59
Gambar 49. Ember dan wadah kecil	59
Gambar 50. Ampelas <i>waterproof</i>	59
Gambar 51. Bagan proses perwujudan karya	62
Gambar 52. Penguletan tanah di atas meja gips	63
Gambar 53. Pembuatan fondasi keramik dengan teknik lempeng menggunakan rol kayu	64
Gambar 54. Bentuk fondasi keramik	64
Gambar 55. Tahap pembentukan dengan teknik pijit	64
Gambar 56. Pembuatan dekorasi dengan teknik pilin	65
Gambar 57. Pembuatan model	66
Gambar 58. Pembuatan cetakan gips	66
Gambar 59. Hasil cetakan gips	67
Gambar 60. Pencetakan dengan <i>slip</i> tanah	67
Gambar 61. Teknik dekorasi tempel	68
Gambar 62. Teknik dekorasi ukir	68

Gambar 63. Keramik diletakkan di atas rak untuk pengeringan	69
Gambar 64. Pembakaran <i>bisquit</i>	70
Gambar 65. Grafik pembakaran <i>bisquit</i>	70
Gambar 66. Keramik dihaluskan dengan ampelas	71
Gambar 67. Tahap pengglasiran dengan <i>air brush</i>	72
Gambar 68. Tahap pengglasiran dengan kuas	72
Gambar 69. Grafik pembakaran tunggal dan gelasir	73
Gambar 70. Karya I	80
Gambar 71. Karya II	82
Gambar 72. Karya III	84
Gambar 73. Karya IV	86
Gambar 74. Karya V	88
Gambar 75. Karya VI	90
Gambar 76. Karya VII	92



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Poster Pameran	99
Lampiran 2. Foto Situasi Pameran	100
Lampiran 3. Katalog	101
Lampiran 4. Biodata (CV)	102
Lampiran 5. CD	103



INTISARI (ABSTRAK)

Penciptaan karya memiliki tujuan mewujudkan ide dari simbolisasi perilaku manusia dalam bentuk bunglon. Adapun alasan karya ini dibuat dengan mengambil objek bunglon adalah sebagai bahan refleksi bagi manusia untuk menyadari dan memperbaiki perilakunya. Sebelum menciptakan karya, perlu adanya analisis antara perilaku manusia dengan bunglon. Hasil analisis yang diperoleh adalah bahwa perilaku manusia dipengaruhi oleh insting hidup dan mati seperti halnya bunglon. Namun bedanya dengan bunglon yaitu manusia memiliki superego yang seharusnya membimbing manusia kepada perilaku yang lebih baik tetapi terkadang id lebih mendominasi untuk berperilaku buruk. Kesimpulannya beberapa perilaku manusia memiliki kemiripan (simbol) dengan perilaku bunglon.

Pemikiran tersebut diwujudkan dalam karya keramik menggunakan tanah liat *stoneware* dan gelasir sebagai penunjangnya. Teknik pembentukan yang digunakan yaitu teknik pijit, lempeng, pilin dan cetak tuang. Teknik dekorasi yang dibutuhkan ialah tempel, ukir dan cap. Proses pembakaran dilalui dengan pembakaran *bisquit* dengan suhu sekitar 900⁰C dan pembakaran tunggal dengan gelasir dengan suhu 1175⁰C.

Wujud dari seluruh karya disajikan dengan bentuk bunglon yang utuh maupun bentuk tidak utuh (deformasi) dengan tambahan ciri khas bunglon. Terdapat objek lain berupa daun, pohon, air, serangga dan cincin sebagai pendukung dalam beberapa karya. Rupa yang dihadirkan merupakan perilaku bunglon yang memiliki kemiripan (simbol) dengan manusia seperti mempertahankan wilayah, berkembang biak, membutuhkan makan dan minum serta berkamuflase.

Kata kunci : Perilaku, Manusia, Bunglon, Simbolisasi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Perilaku dimiliki oleh setiap makhluk hidup seperti manusia, hewan dan tumbuhan. Perilaku manusia dapat dibentuk dan diubah sesuai dengan keinginannya masing-masing. Pengaruh dari lingkungan sekitar dapat menjadi faktor eksternal yang mengubah perilakunya. Pendidikan, agama, kebudayaan dan sosial ekonomi merupakan faktor eksternal tersebut. Perilaku manusia dapat diamati dari segala aktivitas manusia sehari-hari.

Arti perilaku itu sendiri yaitu segala gerakan atau kegiatan manusia yang dapat diamati langsung maupun tidak langsung oleh pihak luar seperti marah, senang, berjalan, bekerja dan sebagainya¹. Jika perilaku hewan antara lain mencari makanan dan air, bertarung, menandai wilayahnya, menarik lawan jenis untuk kawin, membuat sarang, marah, takut dan perilaku lainnya. Terdapat persamaan antara manusia dan hewan dalam perilaku demi pemenuhan kebutuhan hidup agar dapat mempertahankan kelangsungan hidup masing-masing antara lain membutuhkan makan, menjaga wilayah tempat tinggal dan mencari pasangan untuk memiliki keturunan.

¹ Soekidjo Notoatmodjo, *Pendidikan dan Perilaku Kesehatan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), p. 114

Salah satu hewan yang memiliki persamaan perilaku dengan manusia serta menarik dijadikan sumber ide adalah bunglon. Bunglon merupakan salah satu hewan eksotis berbentuk kadal yang hidup di pohon. Bunglon yang diambil untuk karya ini merupakan jenis *Jackson's Chameleon* (bunglon Jackson) dengan nama ilmiahnya *Chamaeleo jacksonii*. Jenis ini memiliki keunikan pada bunglon jantan karena di bagian kepala terdapat tiga buah tanduk. Tanduk bunglon betina berukuran kecil atau berbentuk seperti tonjolan dikepalanya. Warna dasar bunglon Jackson adalah hijau sampai kuning kecoklatan dengan bercak muda membentuk garis samar. Spesies bunglon Jackson hidup di daerah Gunung Kenya dan Tanzania (Afrika Timur)².

Alasan utama dipilihnya bunglon sebagai sumber ide untuk berkarya, karena bunglon merupakan hewan reptil yang memiliki wajah ekspresif seperti manusia dan dapat merubah warna tubuhnya menjadi berbagai warna untuk memberikan isyarat, yang tidak dimiliki oleh hewan lain. Hewan ini memiliki karakteristik tersendiri pada fisiknya seperti mata yang bulat menonjol keluar, ekor yang dapat melingkar ke dalam dan memiliki lima jari kaki dengan susunan dua dan tiga jari yang saling rapat.

Persamaan perilaku dan karakteristik manusia dan bunglon menjadi ketertarikan penulis untuk mengangkat tema “Simbolisasi Perilaku Manusia dalam Bentuk Bunglon”. Simbol diartikan sebagai perumpamaan berupa bentuk dan gerakan. Walaupun diawal telah dibahas tentang perilaku manusia dan hewan yang memiliki kesamaan, namun bunglon hanya dijadikan objek yang

² David Alderton, Valerie Davies & Chris Mattison, *Snakes and Reptiles of The World*, (London: Grange Books, 2007), pp. 236-237

menampilkan gerakan, ekspresi wajah dan warna tubuh sebagai perumpamaan perilaku manusia.

Banyak karya seni yang menggunakan bunglon sebagai sumber ide, salah satunya karya Midori Takaki. Seniman ini adalah seorang pembuat topeng hiasan dinding, patung figur hewan dan keramik Jepang. Karyanya terinspirasi dari alam, cerita peri, mitos dan cerita lainnya. Bunglon dipilih Midori Takaki sebagai sumber ide karena ia menyukai mata pelajaran Biologi. Ia tertarik pada bagian ekor, mata dan gerakan bunglon. Salah satu karyanya mengambil objek bunglon yang sedang mengerucutkan bibirnya ketika melihat seekor lalat.

Konsep karya seni yang dibuat pada tugas akhir ini berbeda dengan karya Midori. Karya Midori mengambil objek bunglon sebagai binatang yang memiliki nilai estetika pada gerakan dan warna tubuhnya. Karya tugas akhir ini, mengambil objek bunglon sebagai simbolisasi perilaku manusia. Perbedaan tersebut terletak pada bunglon sebagai perumpamaan perilaku manusia dengan menampilkan gerakan, ekspresi dan warna. Karya ini dibuat dengan bahan tanah liat dan diberi gelasir. Alasan pengambilan objek hewan adalah supaya menjadi bahan refleksi bagi manusia, agar dapat menyadari dan memperbaiki perilaku manusia yang semakin lama semakin sulit untuk membedakan hal baik dan buruk, benar dan salah.

B. Rumusan Penciptaan

Bagaimana memvisualkan simbolisasi perilaku manusia dengan perilaku bunglon ke dalam sebuah karya? Perilaku apa saja yang dijadikan simbol antara perilaku manusia dan bunglon?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

Tujuan penciptaan karya tugas akhir ini yaitu :

- a. Untuk syarat kelulusan S-1 Kriya di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- b. Untuk mewujudkan ide dari simbolisasi perilaku manusia dalam bentuk bunglon ke dalam karya keramik dengan menampilkan perilaku-perilaku yang dipengaruhi oleh insting kehidupan dan kematian.

2. Manfaat

Manfaat penciptaan karya tugas akhir ini adalah :

- a. Manfaat bagi pribadi

Dapat menambah kreatifitas, pengalaman dan pengetahuan penulis dalam membuat karya seni keramik.

b. Manfaat bagi lembaga

Dapat menambah keragaman objek karya keramik yang bertemakan hewan dan menjadi salah satu kriyawan yang membawakan tema hewan menjadi sebuah penyimbolan kehidupan manusia.

c. Manfaat bagi masyarakat

Untuk meningkatkan pemahaman bahwa keramik tidak hanya berupa benda-benda fungsional seperti perlengkapan rumah tangga namun bisa berupa sebuah karya seni yang memiliki nilai estetis. Hal lainnya sebagai suatu refleksi untuk memperbaiki perilaku manusia agar lebih baik.

D. Metode Pendekatan dan Penciptaan

1. Metode Pendekatan

a. Pendekatan Psikologi

“... psikologi merupakan ilmu tentang perilaku, dengan pengertian bahwa perilaku atau aktivitas-aktivitas itu merupakan manifestasi kehidupan psikis.”³

Teori psikologi digunakan untuk membahas apa yang melatarbelakangi perilaku manusia. Secara khusus, teori psikologi

³ Bimo Walgito, *Pengantar Psikologi Umum*, (Yogyakarta: Andi, 2004), p. 10

yang digunakan yaitu teori psikoanalisis Sigmund Freud yang membahas tentang perilaku manusia secara *personality* (kepribadian) dengan membagi pikiran menjadi tiga yakni id, ego dan superego.

b. Pendekatan Estetika

Menurut Susanne Langer dalam buku A. A. M Djelantik berjudul *Estetika Sebuah Pengantar*, berpendapat bahwa karya seni adalah penciptaan dari bentuk simbol dari perasaan si pencipta (*art is the creation of form symbolic of human feeling*). Simbol menurutnya adalah suatu pesan yang bisa berupa benda (karya seni) yang mengandung arti. Ia juga mengatakan kalau karya seni yang disuguhkan kepada pengamat mempengaruhi indera estetika pengamat berupa “ilusi” atau “bayangan” dalam bentuk ide⁴.

Menurut A. A. M Djelantik bahwa sebuah karya memiliki tiga unsur dasar estetika yaitu:

1. **Wujud** terdiri dari bentuk (*form*) dan struktur (*structure*).

Bentuk yang dimaksud pada sebuah karya yaitu bentuk-bentuk dasar seni rupa seperti titik, garis, bidang dan ruang. Bentuk-bentuk dasar tersebut didukung dengan unsur penunjang yaitu warna. Struktur ialah bentuk-bentuk dasar yang disusun hingga berwujud menjadi karya.

⁴ A. A. M Djelantik, *Estetika Sebuah Pengantar*, (Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, 2004), pp. 127-128

2. **Bobot** didapat dari apa yang dilihat dan dirasakan sebagai makna dari karya yang disuguhkan. Bobot mempunyai tiga aspek yaitu suasana (*mood*), gagasan (*idea*), isyarat atau pesan (*message*).
3. **Penampilan** mengacu pada bagaimana karya seni di *display* agar dapat dinikmati oleh penikmat seni. Penampilan memiliki tiga unsur yakni bakat, keterampilan dan sarana atau media⁵.

2. Metode Penciptaan

Proses penciptaan dilalui dengan tahapan-tahapan yang ditulis SP. Gustami dalam buku *Proses Penciptaan Seni Kriya: Untaian Metodologis*⁶, bahwa proses penciptaan karya kriya dilakukan dengan tiga tahap dengan enam langkah penciptaan yakni:

- a. **Tahap eksplorasi**, meliputi aktivitas penjelajahan menggali sumber ide dengan langkah menemukan tema dan rumusan masalah serta langkah menggali landasan teori, sumber dan referensi serta acuan visual untuk dijadikan pemecahan masalah berupa hasil analisis. Sumber ide tugas akhir yang bertemakan “Simbolisasi Perilaku Manusia dalam Bentuk Bunglon” ditemukan dari permasalahan manusia yang memiliki kemiripan dengan bunglon dalam berperilaku. Rumusan masalah tersebut dilanjutkan dengan mencari teori psikologi

⁵ *Ibid.*, p. 15

⁶ SP. Gustami, *Proses Penciptaan Seni Kriya: Untaian Metodologis*, (Yogyakarta: Program Penciptaan Seni Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2004), pp. 31-34

dan estetika, data, referensi dan data acuan berupa perilaku manusia dengan bunglon untuk dianalisis.

- b. **Tahap perancangan**, dibuat dari hasil analisis melalui langkah membuat gambar visual berupa sketsa-sketsa dan langkah pemilihan sketsa terbaik serta dibuat gambar tekniknya untuk acuan perwujudan. Pembuatan sketsa-sketsa tugas akhir ini dihasilkan dari hasil analisis dengan tetap memperhatikan bentuk, teknik, proses, pesan dan makna. Sketsa-sketsa yang ada ditentukan menjadi sketsa terpilih dan dibuat gambar tekniknya.
- c. **Tahap perwujudan**, menciptakan karya dengan langkah mewujudkan sketsa terpilih sesuai dengan gambar teknik dan langkah menilai hasil perwujudan yang telah diselesaikan. Pembuatan karya dibuat dari sketsa terpilih dengan menggunakan alat, bahan dan teknik tertentu untuk membantu pembentukan karya sampai proses *finishing*. Karya yang telah selesai selanjutnya ditinjau dari segi tekstual dan kontekstual.